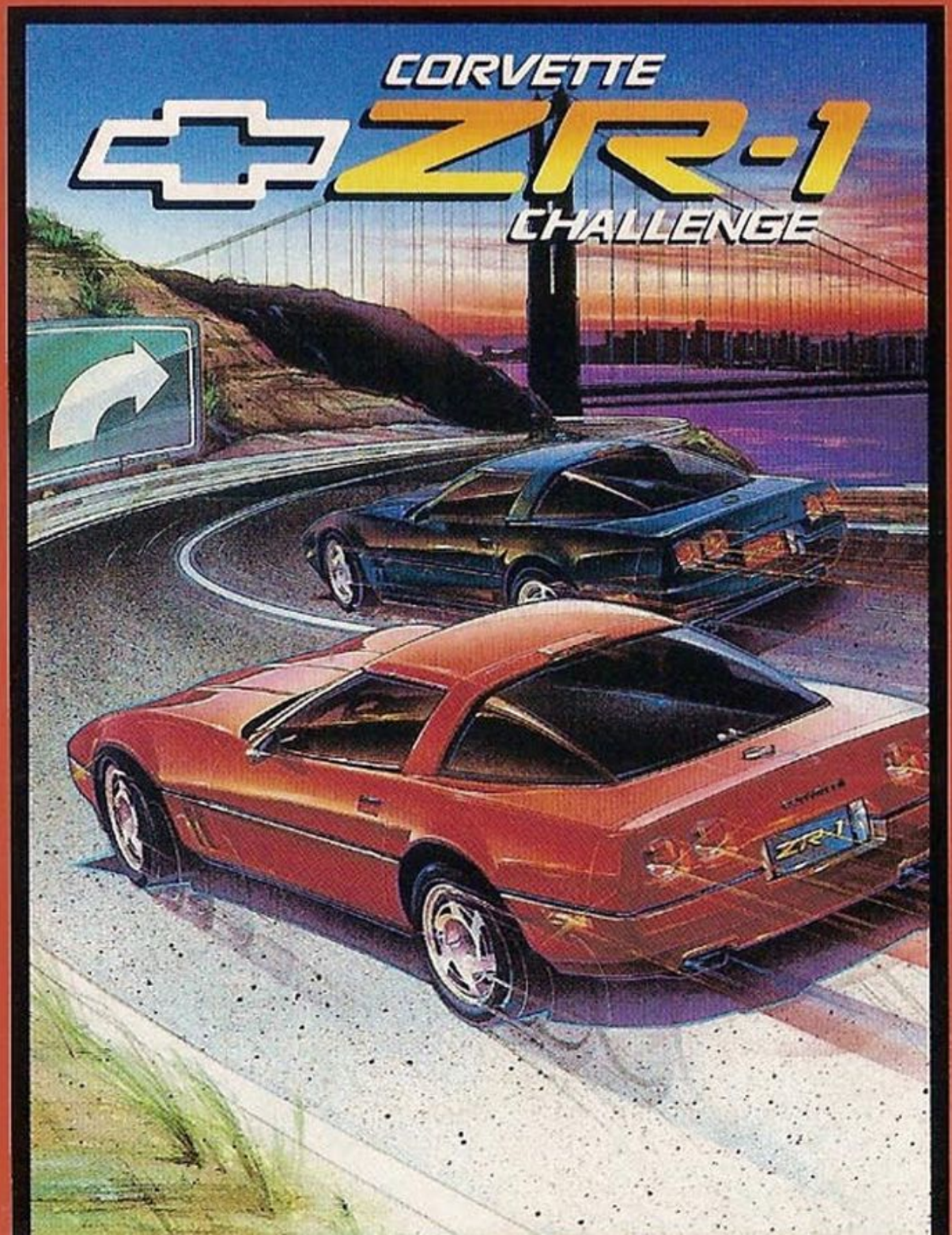
NES-ZJ-ESP



INSTRUCCIONES

CORVETTE ZR-1 CHALLENGE

Original Nintendo Seal of Quality™

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

De 1 a 2 jugadores

Gracias por escoger el Paquete de Juegos Corvette Challenge del Sistema Nintendo Entertainment. Si quieres disfrutarlo al máximo, lee con atención estas instrucciones.

MB JUEGOS

RECOMENDACIONES DE SEGURIDAD

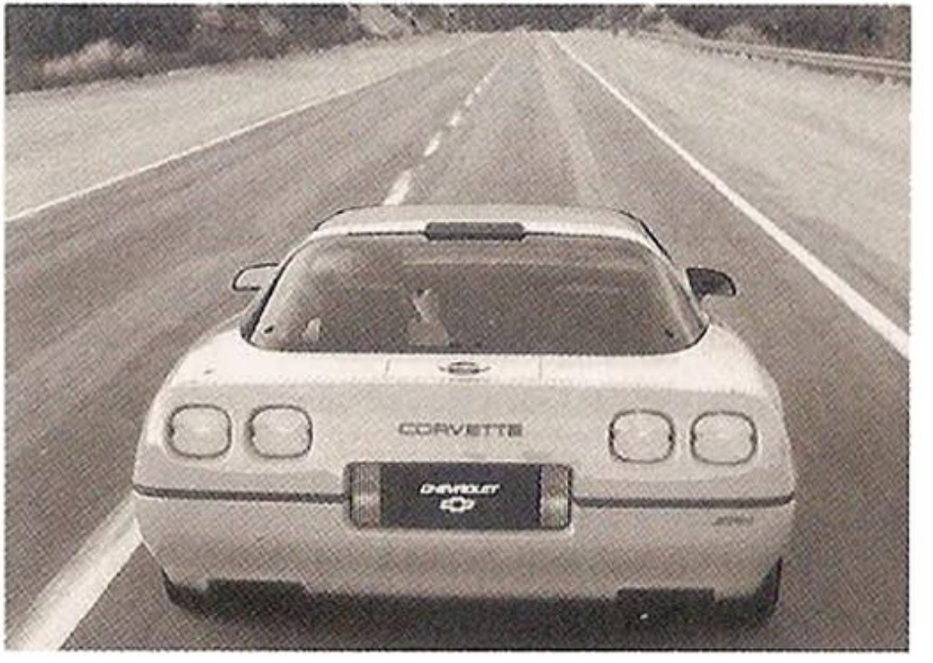
- Desenchufa el aparato siempre que hayas de introducir o retirar el Paquete de los Juegos de tu Sistema Nintendo Entertainment.
- Este es un juego de gran precisión, por lo que no debe guardarse en lugares ni demasiado cálidos ni demasiado fríos. Guárdalo a temperatura ambiente. No dejes que reciba golpes ni que caiga. No lo desmontes.
- Procura no tocar los extremos de conexión y mantenlos limpios
- El uso de diluyentes, disolventes, beneceno, alcohol u otros agentes de limpieza fuertes puede dañar el Paquete de Juegos.

A SU CORVETTE LE LLAMAN "EL REY"

Durante los pasados 30 años han existido algunos coches Corvette sorprendentes. Estos coches siempre se han considerado como los de más altas prestaciones en el mundo. Pero su ZR-1 es el mejor de todos los Corvettes; ¡no todo el mundo puede tener este coche!

Eche un vistazo a algunas características del ZR-1. ¡A continuación pruébelas Vd. mismo!.

- **Motor:** Doble árbol de levas en cabeza, 32 válvulas, 8 cilindros en V, cuatro árboles de levas. Este motor LT5 convierte al Corvette de rápido al nivel de superveloz.
- **Potencia:** 375 caballos a 5800 r.p.m.
- **Regimen de revoluciones maximo:** 7,000 UpM
- **Prestaciones:** 0-60 millas/hora en 4,4 segundos.
  0-100 millas/hora en 11,5 segundos.
- **Velocidad maxima:** 176 millas/hora.
  (NOTA: Su coche de carreras ZR-1 MB ha sido especialmente preparado para alcanzar velocidades superiores a 180 millas/hora).



- **Carroceria/chasis:** Fibra de vidrio y acero.
- **Neumaticos:** Tipo Z (200 millas/h), 275/40ZR17 (ruedas delanteras), 315/35ZR17 (ruedas traseras).
- **Llantas:** De aleación fundidas, 17x9,5 (delanteras), 17x11(traseras).

¡ES UNA CARRERA HASTA EL FINAL!

Se dispone a tomar parte en una carrera que superará todas las demás. Esté preparado para las emociones y escalofríos de la competición a gran velocidad, ¡campo a través!.

¡Corra de ciudad en ciudad, conduciendo de día y de noche!... ¡corra como nunca lo había hecho hasta entonces!. ¡Tiene el control total de su coche!. ¡Puede cambiar hasta 6 velocidades!. ¡Coja esas curvas, desafíe esas rectas!. ¡La potencia en sus ruedas a tope!.
Hay 9 recorridos en este circuito gigante campo a través. Consulte el mapa inferior.

Cada recorrido de este circuito tiene 2 partes. Primero, atrévase y acelere en la arriesgada carrera campo a través. A continuación, desafíe la pista libre en la siempre peligrosa Carrera de Pista. ¡Corra a la línea de meta y escuche el griterío de la muchedumbre en la tribuna!.

Elija QUIEN será su competidor: ¡un amigo o el Equipo MB del ordenador!. ¡Compita contra uno de sus mejores amigos en el Juego para 2 corredores simultáneos!. ¡O bien seleccione la opción de un corredor contra uno de los 8 grandes oponentes del ordenador, en cada recorrido de la carrera!. ¡Pruébese a sí mismo corriendo contra el número 8, A. J. Turbo, el Rey de la Carretera!.

Sin importar contra quien corra, ni a la ciudad a donde se dirija, una cosa es cierta: ¡estará encantado de estar sobre las ruedas de su Corvette ZR-1!

UTILIZACION DE LOS MANDOS

La ilustración de la derecha muestra los mandos de control que utilizará en su carrera:

Para acelerar – pulse el Botón A.

Para cambiar la velocidad en sentido ascendente – Suelte el botón A y pulse el mando de control hacia arriba. A continuación, vuelva a pulsar el botón A.

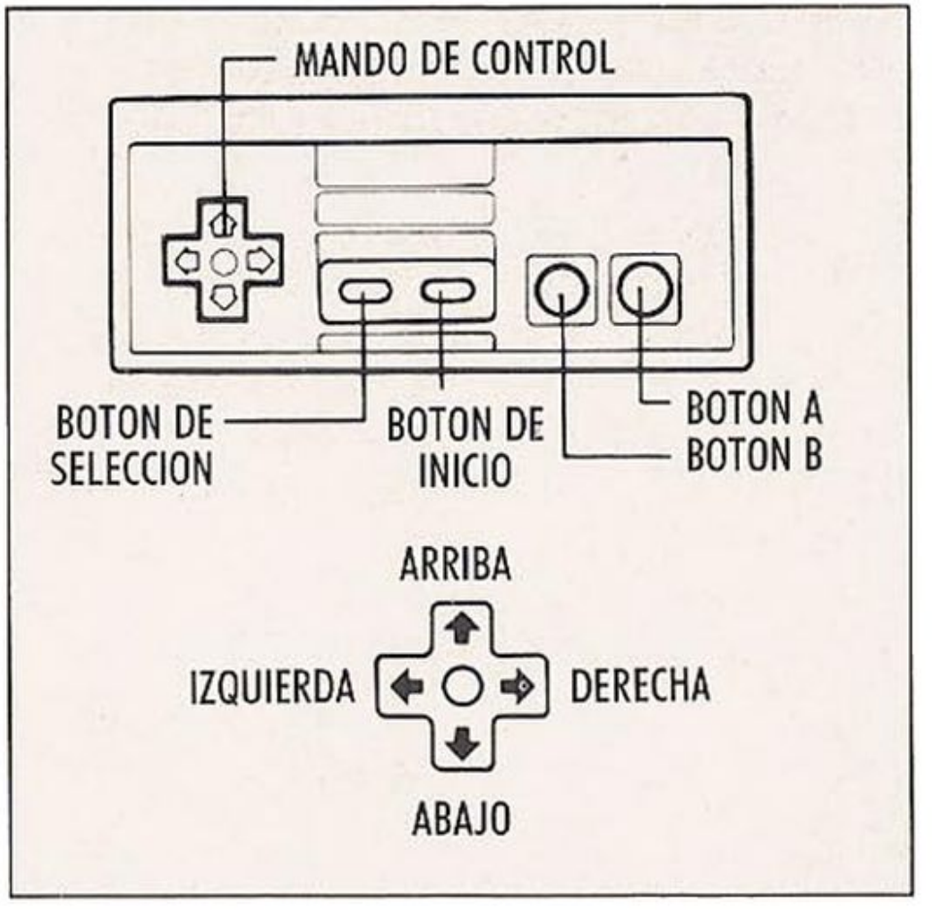
Para cambiar la velocidad en sentido descendente – suelte el botón A y pulse el mando de control hacia abajo. Por último, vuelva a pulsar el botón A. NOTA: el vehículo reducirá automáticamente a marchas inferiores en el caso de golpear un obstáculo, salirse de la carretera, o al frenar.

Para frenar – pulse el botón B.

Para torcer a la derecha o a la izquierda – pulse el mando de control hacia derecha o izquierda.

Para parar – pulse INICIO.

Para arrancar – pulse INICIO.



¡PREPARESE PARA LA CARRERA!

SELECCIONE EL NUMERO DE CORREDORES

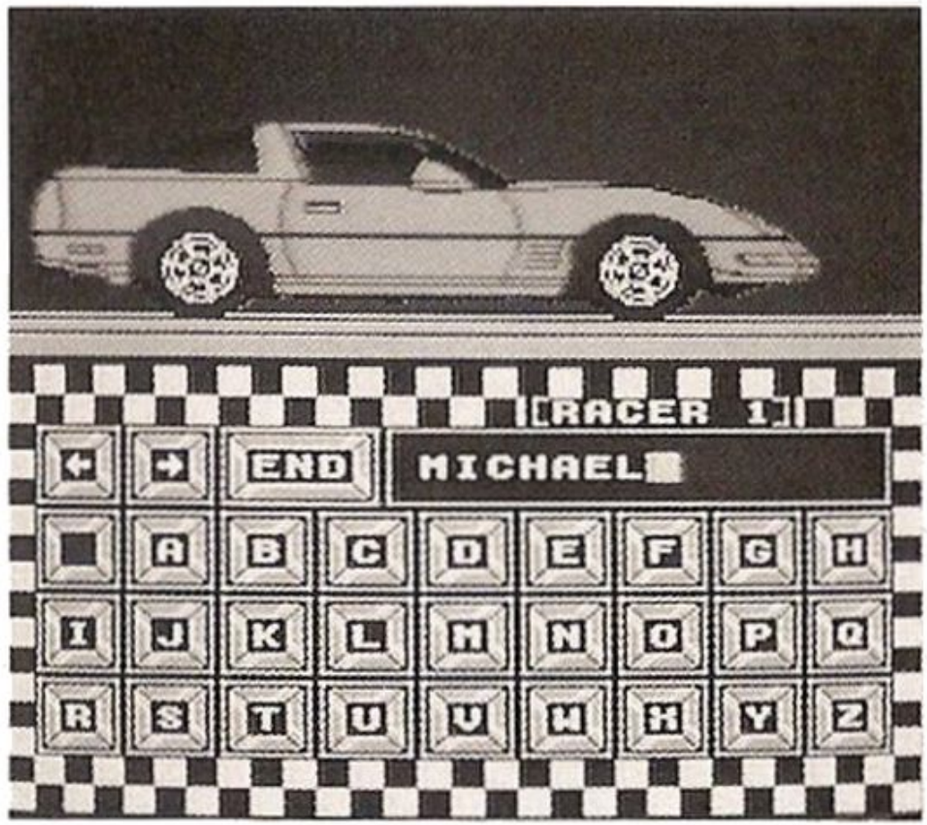
¡Un Corvette rojo siempre corre contra uno azul!
Seleccione 1 ó 2 corredores, moviendo el mando de control hacia la derecha ó a la izquierda, sobre el controlador del corredor 1. A continuación, pulse START o el botón A para continuar.

Si selecciona 1 Corredor, irá directamente a la pantalla de selección de oponentes del ordenador. Después de elegir su oponente, podrá introducir su nombre en la pantalla de firmas.

Si Vd. selecciona 2 Corredores, irá directamente a la pantalla de firmas, donde podrá introducir su nombre. Después de añadir su nombre a la lista, su amigo o amiga podrán introducir sus nombres.

LA PANTALLA DE FIRMAS

Para introducir su nombre : pulse el mando de control hasta que se resalte la letra que desee. A continuación, pulse el botón A. Cuando haya introducido todas las letras, resalte "END" y pulse el botón A.



ELIJA SU OPONENTE DEL ORDENADOR

En el juego para 1 corredor, deberá elegir entre 8 oponentes del ordenador. Existe una gama de 1 a 8, dependiendo de su velocidad y experiencia. ¡El más fácil de batir es el corredor número 1, Lance Slick, y el más duro es el corredor número 8, A. J. Turbo!. El máximo marcador: ¡gane a A.J. en los 9 trayectos de la carrera !.

Puede comenzar contra el oponente que desee. Pero si pierde, automáticamente volverá a correr con el oponente más fácil.

Por ejemplo: Hans Von Bakeman, número 7, es más rápido y mejor que Pierre Sedan, el número 6. Así pues, si corre con Hans y pierde, automáticamente volverá atrás para correr con Pierre en el recorrido siguiente de la carrera. Pero si gana, se le colocará en la carrera para correr contra el oponente más duro en la siguiente, el número 8, A. J. Turbo.

Para elegir su primer oponente: Pulse el mando de control hasta que se resalte el oponente que desee en el recuadro parpadeante. A continuación, pulse START (ARRANQUE), para entrar en la pantalla de firmas.

He aquí una descripción rápida de cada uno de los 8 corredores del equipo MB:

N.1 LANCE SLICK – Este holgazán de playa, de habla suave, se ciñe a las curvas como a los rizos de una ola. Acostumbrado al tráfico y al humo de Los Angeles, se le conoce por sus movimientos "marchosos" en su Corvette.

N.2 MIKE LINGUINI – Este italiano ardiente gusta de dar golpes bruscos de volante cuando está en la autopista, cual "spaguetti escurridizo". Mejor no acercarse a él cuando corre en la pista.

N 3 DERRICK STETSON –Este Barón del petróleo de Texas, se desenvuelve en el tráfico como lo haría entre su ganado, y tratará de achicharrarte para sacarte de la pista. No te dejes engañar por sus dientes brillantes, ya que lo que quiere es explotarte.

N.4 ITO SPEEDO – Tiene la graduación máxima de la Escuela de Samurais de conducción de coches de carreras. Los otros pilotos lo conocen como "ITO CAN SPEEDO". Este cinturón negro machacará sus puertas con sus depurados movimientos.

N.5 VA-VA VROOM – No te dejes deslumbrar por su apariencia de estrella de Hollywood. ¡Ella es la mejor piloto de coches del mundo!. ¡Nadie disfrutará tanto como ella viéndote en apuros para llegar a la línea de meta!.

N. 6 PIERRE SEDAN – Testarudo al máximo, este francés amanerado tratará siempre de bloquear tu paso. No obstante, mantendrá sus buenas formas en todo momento durante la carrera.

N.7 HANS VON BRAKEMANN ¡Que tengan cuidado sus perseguidores! ¡Hans tiene preparadas algunas sorpresas en su escape!. ¡Acércate demasiado a su coche y ... TORTAZO AL CANTO!. ¡Di adiós al frontal de tu coche!.

N.8 A.J.TURBO – ¡A. J. son las iniciales de ATERRADOR JOCK!. Este piloto turboalimentado es el Rey de la carretera. Nadie tontea con A. J. ¡Cuando le conozca, mejor será prepararse para correr!.

Los anteriores nombres y descripciones son totalmente ficticios, y no representan a ninguna persona real conocida.

¡9 SENSACIONALES RECORRIDOS!

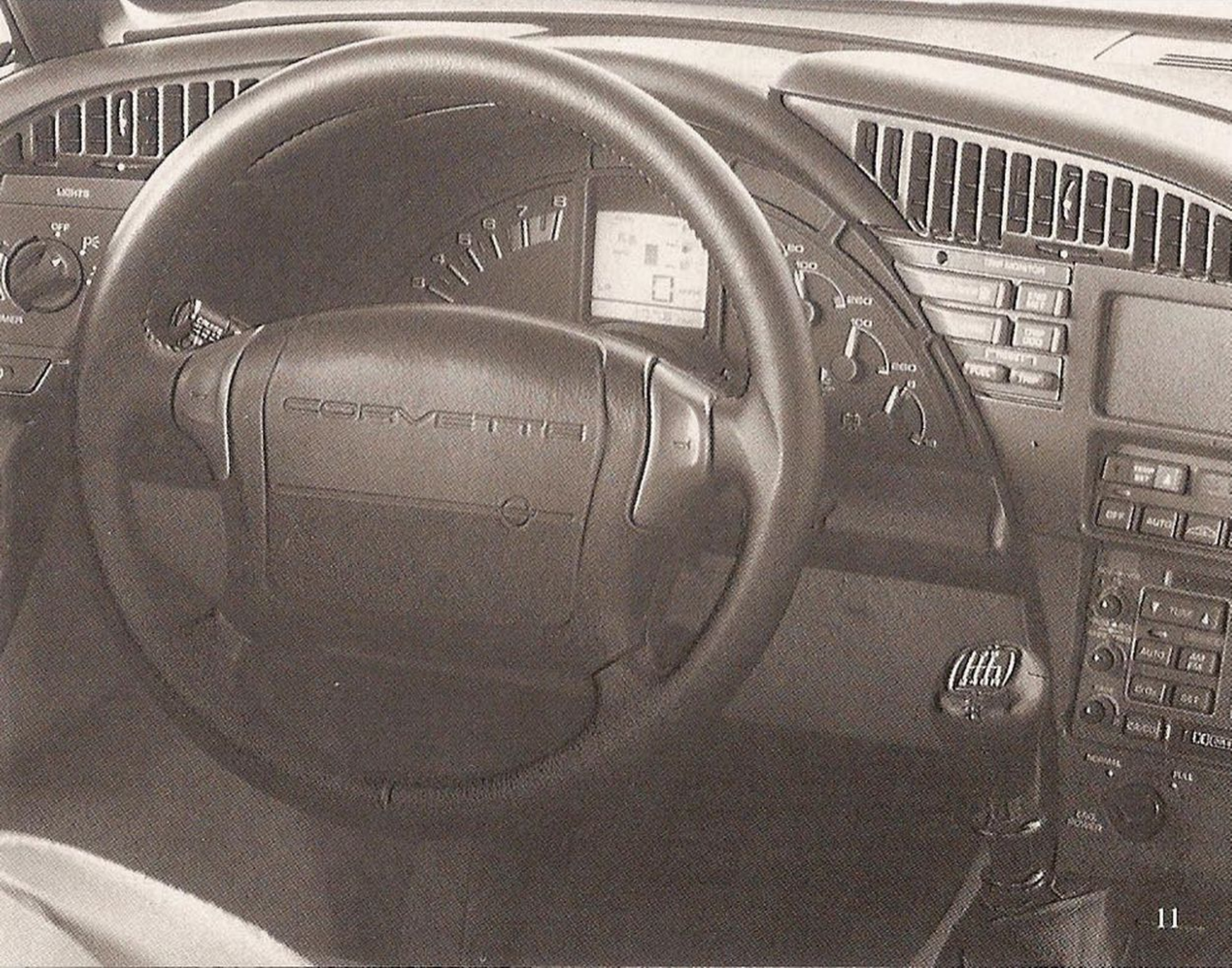
Cada uno de los 9 recorridos de este circuito de campo a través, se iniciará con una clásica carrera de drags. Al final de ésta, comenzará inmediatamente la carrera de carretera en la autopista. Poco después, su coche bramará fuego hasta el final de la ciudad de destino en ese recorrido.

Después de haber introducido su nombre en la pantalla de firmas, verá la pantalla de características, en donde aparecerá su coche, ¡y arrancará!. Su oponente hará lo mismo.

¡A continuación, se le dirigirá automáticamente a la pantalla de recorridos, en la cual se enumeran las ciudades de partida y de destino, así como la distancia entre las mismas. Esta pantalla aparecerá al comienzo de cada trayecto de la carrera. ¡Tendrá así un seguimiento de sus ganancias, pérdidas y tanteo de puntos, conforme vaya completando este arriesgado circuito campo a través!. Pulse START ó el botón A para continuar la carrera.

Podrá acumular puntos por cada carrera de drags y por cada recorrido que gane. Asimismo, todos los pilotos están premiados con puntos según el número de millas completadas en cada recorrido. En el juego para 1 corredor, se obtendrán más puntos cuanto más duro sea el oponente del ordenador. En el juego para 2 corredores, ambos pilotos serán premiados con 225 puntos por cada milla.

¡Verifique aquí su puesto actual!



CORVETTE
ZR-1

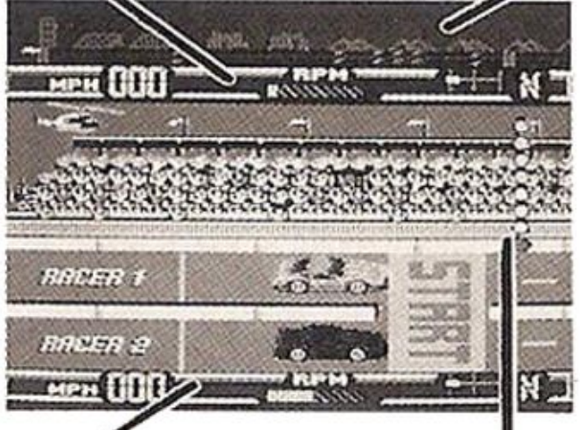
CARRERA DE DRAGS

LA CARRERA DRAGS pondrá a prueba sus habilidades en el cambio de la palanca de velocidades. Deslízela de punto muerto a la primera. ¡Después arranque hasta que llegue a la sexta velocidad!

También contará su tiempo de reacción, puesto que el trayecto está tachonado de manchas de aceite. Evítelas o perderá velocidad.

Panel de instrumentos corredor nº1 rojo

Pantalla de radar



Panel de instrumentos corredor nº2 azul

Arbol de Navidad

Al Arrancar: El panel alto de luces, en la línea de salida de drags (árbol de Navidad), le indica la cuenta atrás para la SALIDA. Cuando se encienda la última luz.
¡Arranque a toda potencia y salga!

Para girar durante la carrera de drags: Pulse el mando de control hacia RIGHT (DERECHA) o hacia LEFT (IZQUIERDA), para cambiar de calles.

Para cambiar de velocidad a marchas superiores: Mantenga pulsado el botón A para acelerar hasta que la barra de RPM esté al máximo. A continuación, suelte el acelerador (botón A) y desplace el mando de control hacia UP (arriba) para cambiar a una velocidad mayor. Las revoluciones descenderán entonces. Repita este proceso hasta que llegue a la sexta velocidad.

Para cambiar de velocidad a marchas inferiores: Suelte el botón A y pulse el mando de control hacia DOWN (abajo). Vuelva a pulsar el botón A.

Verificacion de sus progresos: En la parte superior de la pantalla, el radar le mostrará la posición de cada corredor en las bandas de drags.

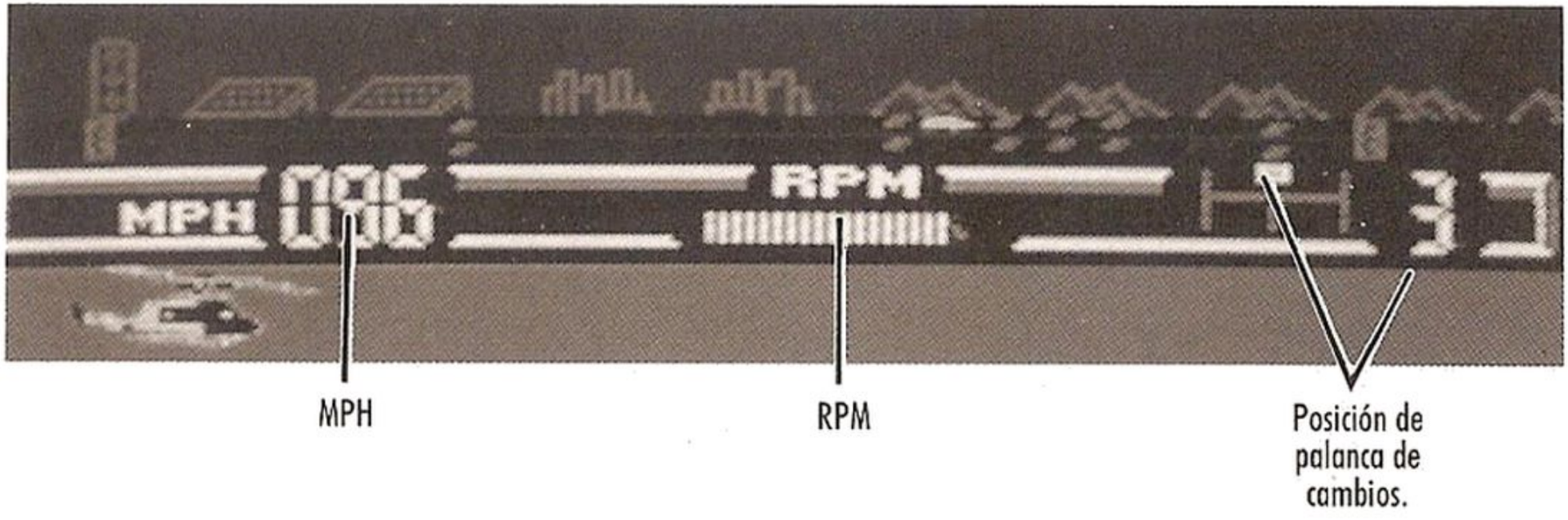
LOS PANELES DE INSTRUMENTOS DE LA CARRERA DE DRAGS

Cada panel de instrumentos de los pilotos muestra la información siguiente:

MPH: Le indica su velocidad en millas por hora.

RPM: Muestra la velocidad a que gira el motor (revoluciones por minuto).

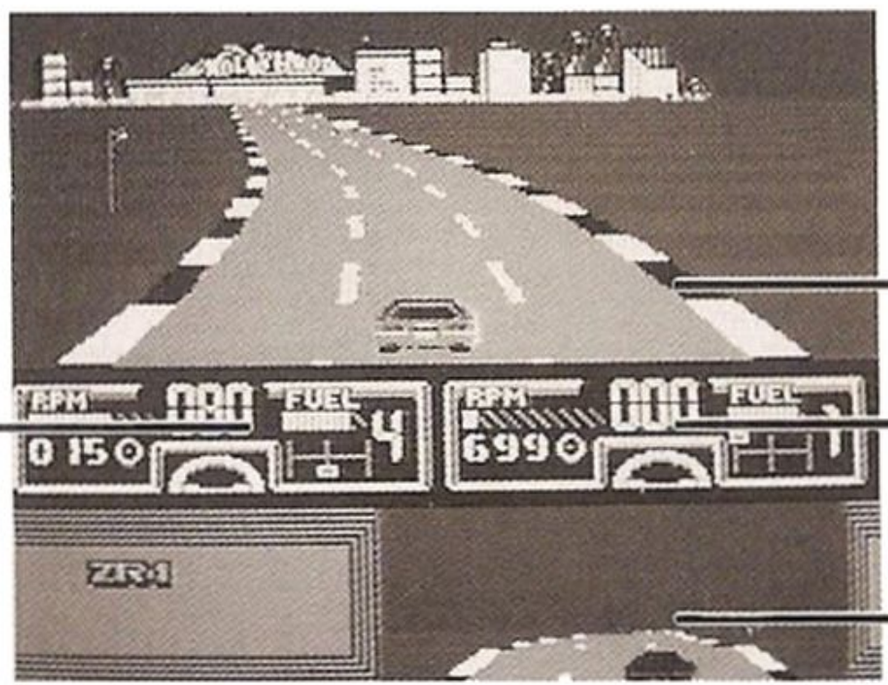
Posicion de cambio de velocidades: Este número indica la velocidad en la que está situada la palanca de cambios.



CARRERA EN CARRETERA

¡Ahora ya se encuentra en carretera libre!. Todavía necesitará emplear sus habilidades para cambiar las velocidades en fracciones de segundo, así como también usar sus reflejos instantáneos, para poder maniobrar los traicioneros problemas de tráfico, curvas y pendientes.

LA VENTANA TRASERA: Si está en segundo lugar, su coche estará en la ventana posterior. Si adelanta al coche en cabeza, su coche pasará a la pantalla principal y su oponente estará en la ventana trasera.



Pantalla principal

Panel de instrumentos
Corredor n.1 rojo

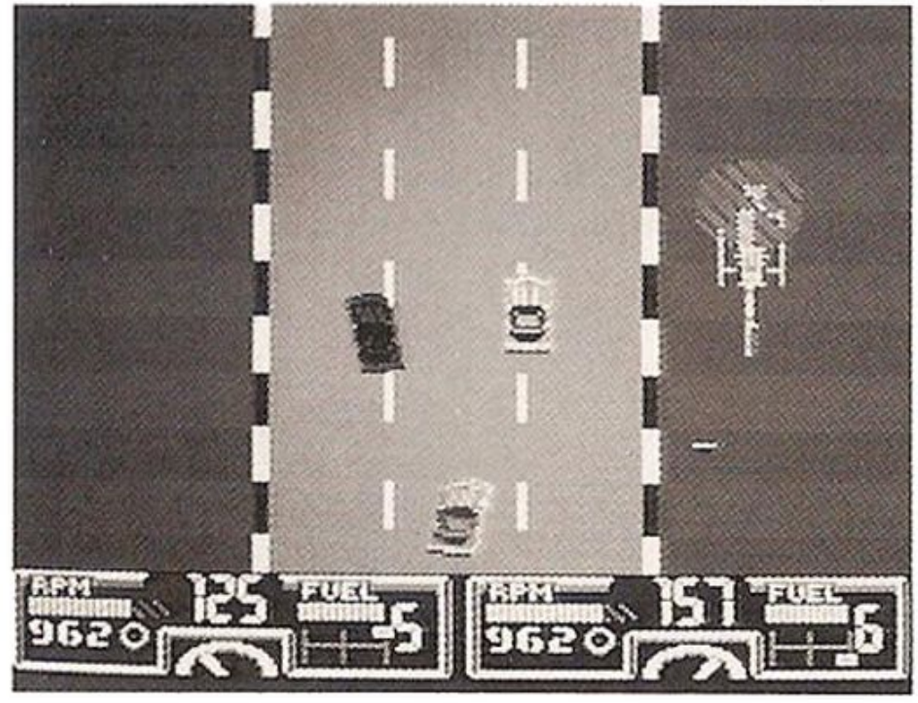
Panel instrumentos
corredor n.2 azul

Ventana trasera

El líder aparece en la pantalla principal. El otro corredor se muestra en la ventana trasera.

EL HELICOPTERO MB-HELICAM

Todas las carreras en carretera se ven conjuntamente desde arriba, mediante el MB-Helicam, nuestro helicóptero especial para carreras, con los últimos equipos de vídeo de alta tecnología. Observe desde arriba sus batallas de coches por el liderazgo.



Escena a vista de pájaro desde el helicóptero MB-Helicam.

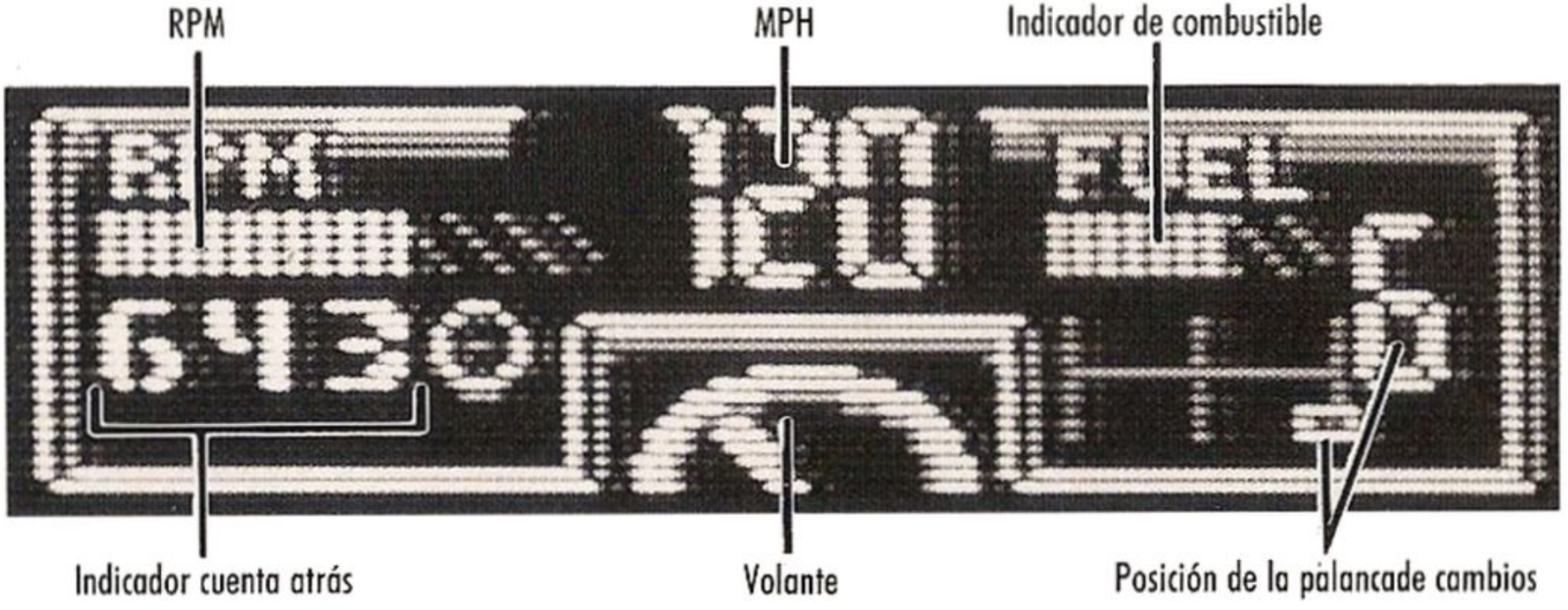
LOS PANELES DE INSTRUMENTOS DE CARRERAS DE AUTOPISTA

Algunos de los datos del panel de instrumentos son los mismos que encontró en la carrera de drags. He aquí algunos datos nuevos:

Indicador de cuenta atras de distancia a recorrer: Le muestra a cuantas millas se encuentra de la ciudad siguiente.

Volante: Le muestra el ángulo de dirección en curso de su volante. Mueva rápidamente el volante para comprobar la maniobra del coche.

Indicador de combustible: Le muestra la cantidad de combustible que queda en su depósito de gasolina.



OBSTACULOS

¡Afróntelos con decisión!. Hay obstáculos en todos los lugares de la carretera, para desgracia suya. He aquí algunas de las sorpresas:

MANCHAS DE ACEITE ESCURRIDIZAS: Harán que pierda tracción y disminuirá su velocidad.

OTROS VEHICULOS: Si se acerca a ellos con demasiada rapidez, corre el riesgo de golpearles por detrás. Su velocidad bajará automáticamente y tendrá que acelerar de nuevo. Vigile los cambios de carril.

BORDILLOS DE LA CARRETERA: Vigile cuando conduzca en la banda de drags, ya que si conduce demasiado cerca del lateral, rozará contra el mismo, disminuyendo su velocidad. Es mejor mantenerse dentro de las calles. También disminuirá su velocidad en la carrera de autopista, si conduce sobre la cuneta. Trate de situarse en la calle central, para tener mayor margen de maniobra.

REPOSICION DE COMBUSTIBLE

Cuando conduzca a baja velocidad, acuérdese de verificar su indicador de combustible y busque latas de gasolina en las cunetas de la carretera. Puede recargar combustible conduciendo sobre dichas latas, ¡aunque no muy rápido!. ¡La velocidad a la que llega a las latas de gasolina influirá en cuanto combustible pueda llenar!.

¡Trate de evitar choques y un régimen alto de revoluciones del motor, lo que también gastaría combustible!

El ir detrás de otro algunas veces puede ser ventajoso ¡si es que no va demasiado atrás!. Puede ver las latas de gasolina por delante (e incluso el estado de la carretera) y todo ello le pueden hacer saltar al puesto de líder inesperadamente.

¡GANAR LA CARRERA!

¡Enhorabuena al terminar este circuito campo a través!. Verifique sus victorias, analice su tanteo en la pantalla resumen de la carrera, y entre en la gloria de la victoria en la pantalla de Premios. Estas dos pantallas se muestran alternativamente al final de una carrera, aunque hay medios de congelar cualquier pantalla para un estudio posterior.

Pulse SELECT en el controlador del ganador, cuando aparezca la pantalla de Premios, y con ello quedará bloqueada la pantalla Resumen de la carrera. Presionando el botón B, en el controlador del ganador, cuando se esté mostrando la pantalla Resumen, quedará bloqueada la pantalla de Premios. En cualquier momento del trayecto, pulse START o el botón A sobre el controlador del corredor 1 para volver a la pantalla de Títulos, en donde podrá comenzar un nuevo desafío a alta velocidad.

PARA JUEGO DE 1 CORREDOR: Si su marcador tiene más puntos que sus oponentes del ordenador, Vd. será el GANADOR, ¡y verá su nombre en la cabecera del magazine ZR-1 UPDATE!. ¡Si gana en todos los 9 recorridos contra los oponentes del ordenador, su nombre aparecerá en la Placa de Ganador!

¡Si derrota a A. J. Turbo en cada uno de los 9 trayectos SUPER KUDOS para Vd.!. ¡Es entonces Vd. el mejor piloto de ZR-1 de todos ellos!. ¡Observe la aparición de su nombre en la Copa Trofeo Desafío ZR-1!

PARA JUEGO DE 2 CORREDORES: Si obtiene más puntos que su oponente, Vd. será el GANADOR ¡y verá su nombre en la cabecera del magazine ZR-1 UPDATE!. ¡Si gana en los 9 trayectos, observe como aparece su nombre en la Placa de Ganador!

GARANTIA LIMITADA A 90 DIAS

Paquete de Juegos del Sistema Nintendo Entertainment, MB garantiza al adquiriente original que el paquete de juegos Nintendo, (sin incluir los accesorios del paquete de juegos o los accesorios del robot) estará libre de defectos por materiales o mano de obra por un periodo de 90 días desde la fecha de la compra.

Si el defecto cubierto por la garaníta aparece dentro de este periodo limitado de 90 días, MB sustiuirá el paquete defectuoso libre de cargo, a excepción de los gastos de tramitación.

Para hacer efectiva la garantía, devuelva el paquete a:

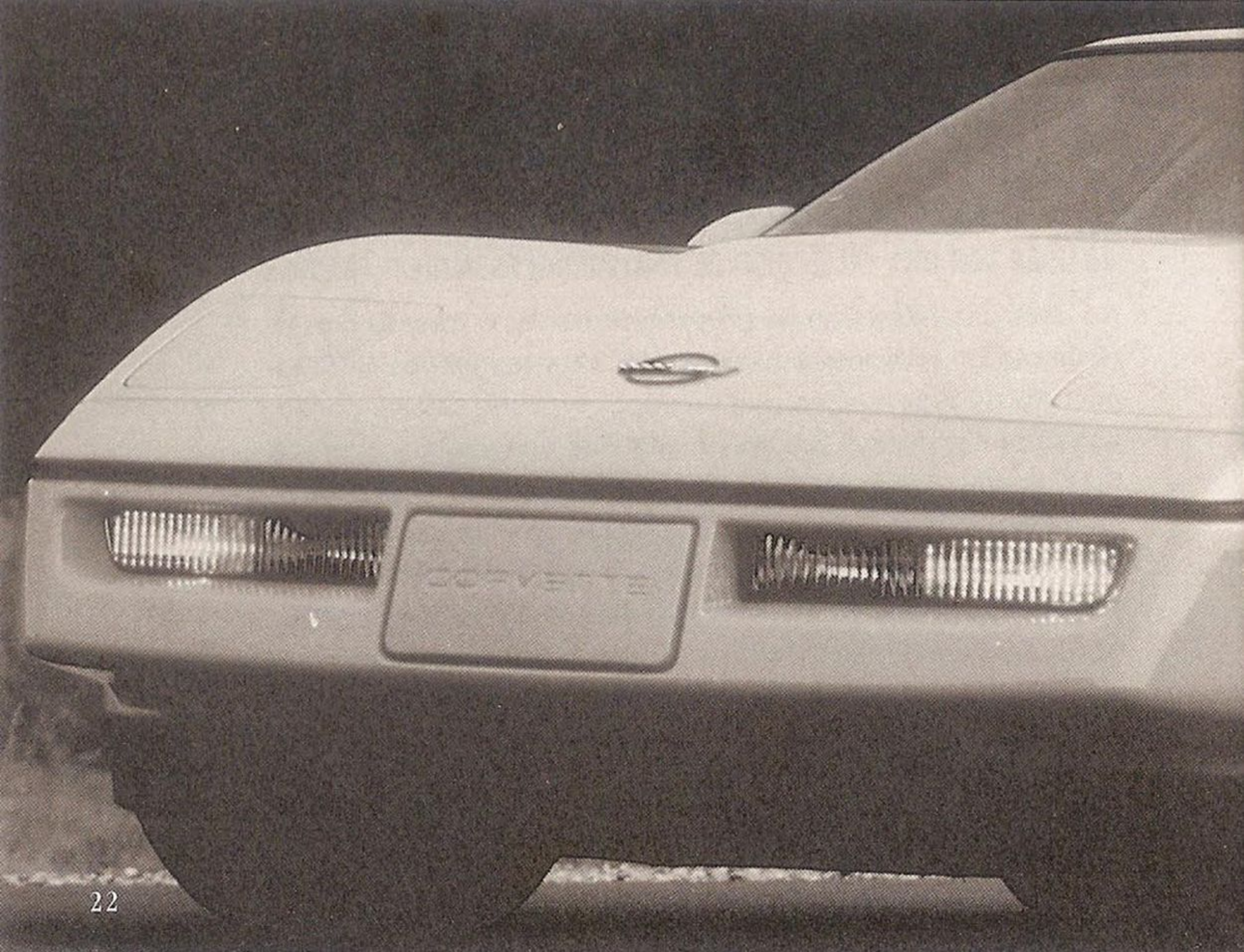
MB ESPAÑA S.A.
Avda. Real Monasterio Stª Mª Poblet 22 46930 Quart de Poblet, Valencia, España.
N.I.F. A-46156444; RI 6170

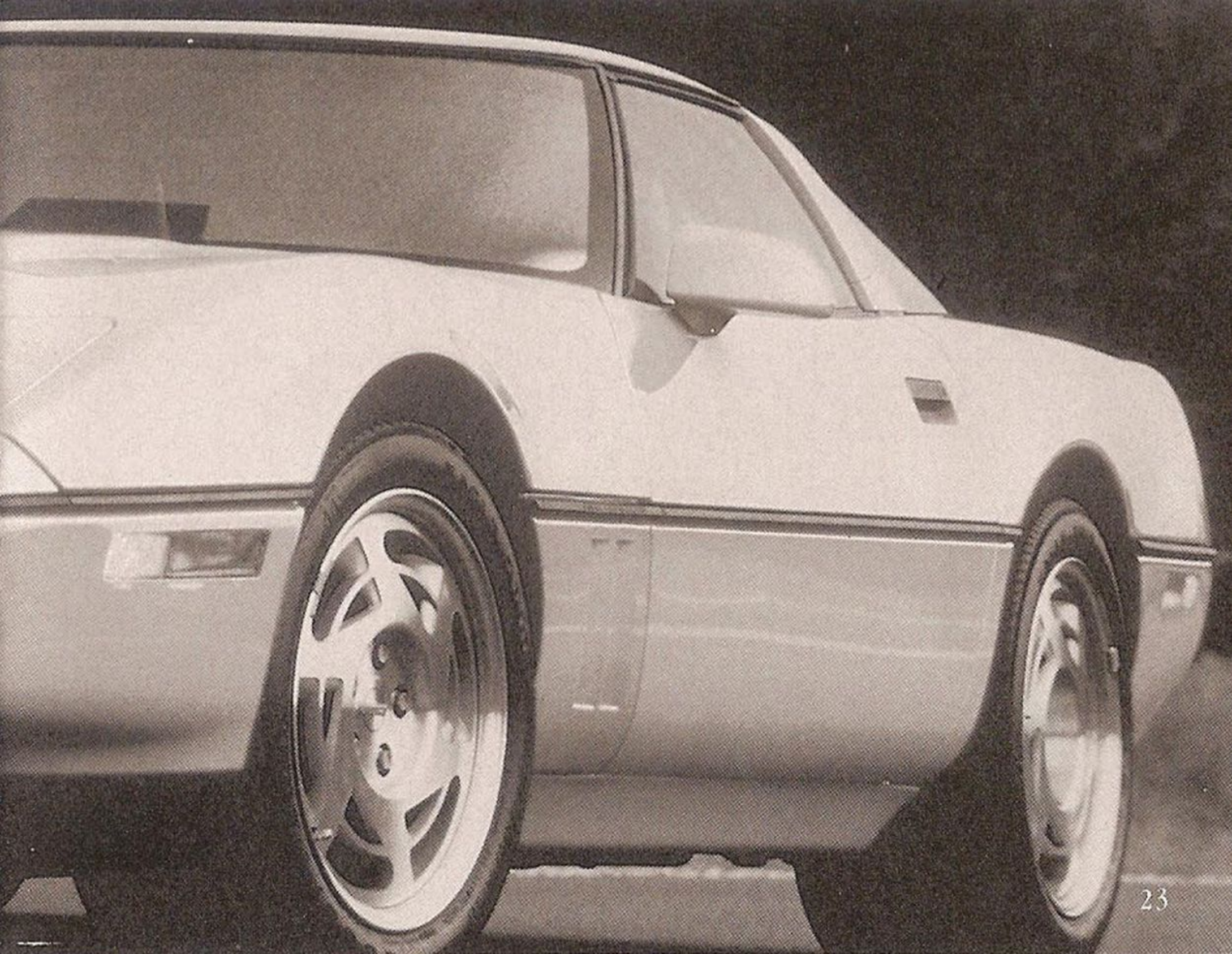
Esta garantía no tendrá validez, si el paquete ha sido dañado por negligencia, accidente, abuso o modificación posterior a la compra.

⚠ ADVERTENCIA ⚠

NO USAR CON UNA TELEVISION DE PROYECCION FRONTAL O TRASERA

No uses una televisión de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System («NES») y tus juegos NES. La pantalla de tu televisión con proyección puede quedar dañada permanentemente si juegas en ella videojuegos con escenas fijas. Puede ocurrir un daño similar si colocas un videojuego en pausa. Si usas una televisión con proyección con juegos NES, Nintendo no será responsable de los daños. Esta situación no viene causada por un defecto en el/los juego/s NES; otras imágenes fijas o repetitivas pueden causar un daño similar a una televisión con proyección. Consulta a un comerciante de TV para una mayor información.





¿TIENE PREGUNTAS SOBRE EL JUEGO?

Llámenos al 96/1543403
de 9.00 a 13.30 horas

MB

Printed in Japan
©1991 Milton Bradley

4986 72